Het verhaal achter...

Metin Seven



www.sevensheaven.nl

HIJ BEGON ALS 14-JARIG JOCHIE MET HET BEDENKEN VAN COMPUTERGAMES OP ZIJN COMMODORE 128, MAAR INMIDDELS IS METIN SEVEN (41) EEN GROTE JONGEN BINNEN DE DESIGNWERELD, MET EEN INDRUKWEKKEND PORTFOLIO. SEVEN CREËERT CARTOONS, ILLUSTRATIES, 3D-ANIMATIES EN OBJECTEN, TEKSTEN EN STRIPS VOOR DIVERSE OPDRACHTGEVERS. PHOTOSHOP MAGAZINE GING OP ZOEK NAAR HET VERHAAL ACHTER DE MOTOR VAN DE SUCCESVOLLE EENMANSZAAK SEVENSHEAVEN.

Tekst: Metin Seven en Sandra Troost Beeld: Metin Seven

Het is moeilijk binnendringen in de mysterieuze wereld van Metin Seven. Op zijn website staat dat hij stagiairs niet kan huisvesten, omdat de 'bedrijfskat' zo groot is dat hij de enige vrije stoel geheel in beslag neemt. De designer kan ook onze redacteur niet ontvangen, maar dat heeft met tijdgebrek te maken. Gelukkig is Seven de beroerdste niet en stelt hij voor het interview per e-mail te doen.

Photoshop Magazine: Het lijkt net alsof je het druk hebt.

Metin Seven: Ik was jarenlang heel druk bezet, met name in de periode tussen 2003 en 2008 ging ik regelmatig kopje onder in het werk. In 2006 werd ik naast vier andere cartoonisten uitgekozen om één werkdag per week een cartoon voor NRC.next te maken. Later in hetzelfde jaar kreeg ik het aanbod om een dagelijkse cartoon voor **www.nu.nl** te verzorgen. Toen vierde de drukte hoogtij, met werkdagen van 's ochtends tot in de vroege nacht. Maar eind 2007, begin 2008 volgde een drastische ommezwaai. De crisis was aan het doorbreken, met ingrijpende gevolgen: NRC.next stopte met de cartoonpagina. Rond dezelfde tijd besloot de hoofdredacteur van Nu.nl om mijn dagelijkse bijdrage tot een wekelijkse cartoon te reduceren en het tijdschrift ComputerTotaal ging goedkope stockfoto's gebruiken in plaats van mijn werk. Deze reeks van tegenvallers vormde in eerste instantie een desillusie. Ik was ineens een aantal treden op de trap teruggevallen. Ik merkte dat het gemak waarmee verschillende opdrachtgevers waar ik trouw aan was me 'dumpten', mijn motivatie en zelfwaarde aantastte. Ik begon toen mijn werk te relativeren: ik beschouwde het niet langer als een roeping maar als 'gewoon werk', dat brood op de plank bracht. In de jaren die volgden veranderde ik van iemand die leefde om te werken naar iemand die werkte om te leven. Ik zag mezelf niet langer als één met mijn werk en ik ben het leven buiten mijn werk meer gaan waarderen. Ik leerde dat tijd niet is weggegooid als ik niet creëer. Tegenwoordig leef en werk ik lekker rustig aan. De ironie wil dat ik al geruime tijd vrijwel niets aan acquisitie heb hoeven doen. Er kabbelen voldoende opdrachten binnen om de eindjes aan elkaar te knopen en ik heb geen grote ambities meer, hetgeen bevrijdend is.

> "De perfecte iconische eenvoud en het overzichtelijke minimalisme van oude pixelgraphics vind ik heerlijk"

PM: Waar haal je je inspiratie vandaan?

MS: Uit van alles. Voor mijn 3D-pixelwerk is mijn 8-bits en 16-bits pixelverleden bijvoorbeeld een nostalgische inspiratiebron. De perfecte iconische eenvoud en het overzichtelijke minimalisme van oude pixelgraphics vind ik heerlijk. De beperkingen van oude computersystemen met lage resoluties hebben zeer creatieve grafische vondsten opgeleverd; het vormt voor mij bijna een onuitputtelijke inspiratiegoudmijn.

PM: Je werk heeft niet zelden een politieke lading of boodschap. Hoe belangrijk is je eigen mening en bewustzijn voor je, in relatie tot je werk?

MS: Ik ben redelijk politiek geëngageerd. Dat heb ik denk ik geërfd van mijn vader, die heeft veel last van Weltschmertz als er weer eens op grote schaal onrecht plaatsvindt, zoals momenteel in Syrië. Het doet goed om frustraties over onrecht te ventileren in de vorm van visueel sarcasme, in de hoop dat het mensen aanzet tot overpeinzing en discussie.

PM: Je werkte als schoolgaande tiener mee aan de ontwikkeling van computerspellen voor de Commodore Amiga. Hoe is dat zo gekomen?

MS: De tijd waarin ik games ontwierp, ongeveer van 1988 tot 1998, was één van de leukste en belangrijkste periodes in mijn leven. Vanaf het moment dat ik als jochie mijn eerste primitieve Pong-spelcomputer kreeg, was ik in de ban van het magische licht van computerpixels. Eerst speelde ik vooral heel veel games, nog niet wetend dat die liefde van me zou leiden tot mijn latere vak. Toen ik in 1985 mijn eerste echte 'home computer' kreeg, de

001 |

Game over Mario Popart gadgetontwerp van spelheld Mario, opgegeten door een Piranhaplant (verkrijgbaar via **www.shapeways.com/shops/sevensheaven**)

002 |

Batbar Oefening in pixelart



001

Commodore 128, besteedde ik elk vrij uurtje achter dat fascinerende apparaat. Ik zette wat eerste stapjes op het gebied van programmeren, maar ik speelde voornamelijk veel spelletjes. Ik spijbelde zelfs wel eens om een game uit te kunnen spelen. Met de introductie van de revolutionaire Commodore Amigacomputer had je ineens volwaardige tekenprogramma's, een muis en 4096 kleuren tot je beschikking. Ik rommelde wel eens wat met het legendarische tekenpakket Deluxe Paint, maar ik begon pas serieus te creëren nadat ik een team had gevormd met enkele bevriende programmeurs en een componist. Eerst maakten we nog demo's, maar al snel besloten we complete games te gaan ontwikkelen. In die tijd kon je nog een volwaardige commerciële game ontwikkelen met drie à vier personen op puberkamertjes, zoals dat nu weer het geval is bij mobiele games.

PM: Na de middelbare school heb je ervoor gekozen om meteen aan het werk te gaan bij het computertijdschrift Amiga Magazine. Wat vind je achteraf van die keuze?

MS: Ik ben er nog steeds blij mee. Ik vertel niet alleen graag met beeld, maar ook met woorden. Bovendien bleek Amiga Magazine een belangrijke brug naar commercieel beeldwerk. Uitgever Jan van Die introduceerde me namelijk bij beeldstudio Comic House, waardoor ik kon meewerken aan een VPRO-kinderserie ▶



002

genaamd Mannetje & Mannetje. Mijn ouders aanschouwden mijn eerste carrièrestappen met argusogen, aangezien illustrator en animator niet bekend stonden als stabiele en lucratieve beroepen. Maar toen ik met mijn eerste grote opdrachten goed bleek te verdienen veranderde dat.

PM: Wat is het gaafste project waar je tot nu toe aan gewerkt hebt?

MS: Er zijn enkele projecten die me enorm veel plezier en voldoening hebben gebracht. Om er eentje te noemen: van 1990 tot 1991 werkte ik met twee anderen aan de Amiga-game Hoi, die in de zomer van 1992 wereldwijd werd gelanceerd door een Amerikaanse uitgever, indertijd nog op twee diskettes en in een keurige doos. Het spel werd warm ontvangen door de internationale pers en dat gaf ons zelfvertrouwen een flinke zet in de rug. Helaas was het voor ons in financieel opzicht een fiasco, omdat de uitgever niets meer van zich liet horen. Maar de voldoening van het succes was onbetaalbaar. Zelfs nu, twintig jaar na dato, ontvang ik nog wel eens een e-mail van iemand die vertelt hoe Hoi dierbaar jeugdsentiment vormt. We hebben met Hoi een klein stukje uit de gamegeschiedenis op onze naam gezet, dat geeft een kick.

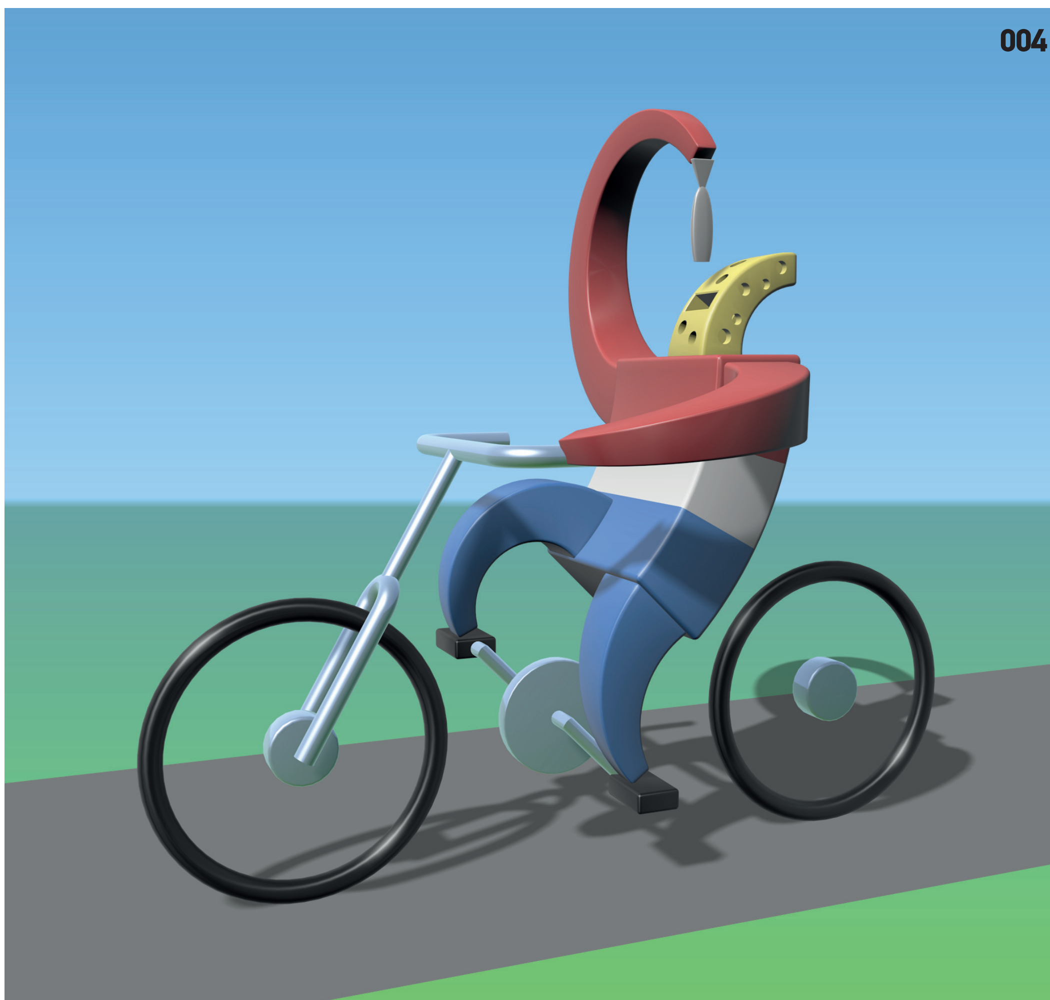
PM: Waar ben je nu het meest trots op?

MS: Ik ben denk ik wel het meest trots op het hele Seamour Sheep project (**www.seamoursheep.com**). Ik heb mezelf bewezen dat ik in mijn eentje een stripserie kan schrijven en realiseren. Na de nodige moeite zijn er ook toys en gadgets afgeleid van mijn stripfiguren. Mijn ultieme wens is dat Seamour Sheep nog eens wordt ontdekt door een grote uitgever, die m'n schaapje nieuw leven wil en kan inblazen. Tot die tijd bevindt Seamour zich in een diepe slaap.



003 |

Apple versus Android Satire voor **Nu.nl** over de opmars van het Google Android besturingssysteem



004 |

Hollander Gestilleerde 3D-illustraties bij een reeks artikelen over hoe mensen in het buitenland Nederlanders beschouwen, gemaakt voor NRC.next

PM: In welk opzicht ben je anders dan andere designers?

MS: Ik vind het leerproces minstens net zo interessant als het toepassen van vergaarde kennis. Ik vind het leuk om nieuwe en half verborgen functies van software te ontdekken en te combineren, als een kok die experimenteert met nog niet eerder samengevoegde ingrediënten. Variatie houdt het vak interessant, net als proberen je grenzen te verleggen en jezelf en anderen te verrassen met nieuwe beeldbaksels. Ik beleef tegenwoordig het meeste plezier aan mijn voxelwerk, oftewel 3D-pixelwerk. Het brengt enkele persoonlijke liefdes bijeen: de nostalgie van mijn met pixels doorspekte jeugd, het minimalisme van grafisch ontwerp, en je kunt er relatief snel resultaat mee boeken. Door de snelheid waarmee ik voxelmodellen kan bouwen lukt het vaak om een zekere spontaniteit in het resultaat te vangen, die enigszins vergelijkbaar is met tekenwerk.

PM: Waar komt je passie voor 3D vandaan?

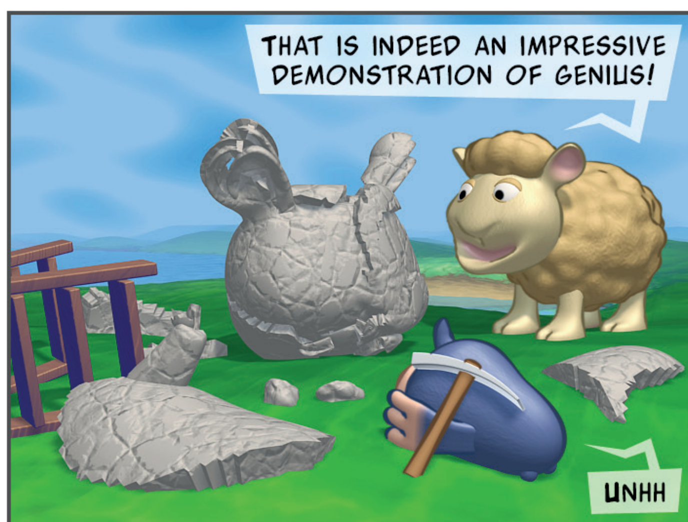
MS: Een groot voordeel van 3D is voor mij dat je zorgvuldig kunt construeren. Ik ben een control freak, en kan slecht tegen de 'random factor' van uit de losse pols tekenen. Ik ben te onzeker om iets aan het toeval over te laten. Ik ben meer een bouwer dan een schilder. 3D is ideaal voor perfectionisten, omdat de technische aspecten van een afbeelding, zoals perspectief, lichtval, slagschaduwen en reflecties, onberispelijk correct voor je worden berekend door de computer, zodat jij je kunt toespitsen op de vormgeving. Achteraf kun je dan als een regisseur de ideale belichting, kleuren en beeldcompositie bepalen.

SEAMOUR SHEEP









005 |

Seamour Sheep Avontuur van stripheld Seamour Sheep

PM: Welke programma's gebruik je?

MS: Voor 3D-werk gebruik ik voornamelijk Autodesk 3ds Max en soms flirt ik met het indrukwekkend complete opensourcepakket Blender. Photoshop is een onmisbaar gereedschap voor de afwerking van 3D-afbeeldingen. Voor mijn voxelwerk gebruik ik Photoshop bijvoorbeeld om wat gelaagde 'grunge' toe te voegen, om het geheel wat minder steriel te maken en wat meer ziel te geven. Verder gebruik ik Photoshop voor toevoeging van tekst aan mijn ontwerpen, voor het bewerken van foto's, voor het corrigeren van beeldfoutjes (lang leve Inhoud behouden!), het creëren van naadloze texturen, het wijzigen van kleuren in 3D-renders, het toevoegen van lenseffecten en af en toe voor een GIF-animatie. Photoshop is al sinds 1996 een veelgebruikt en onmisbaar stuk gereedschap in mijn arsenaal.

PM: Sommige fervente liefhebbers van Photoshop (waaronder ikzelf) vinden het lastig om met 3D-design te beginnen. Wat zou je hen adviseren?

MS: 3D kan nogal overweldigend zijn, met allerlei technische termen en tientallen ontmoedigende knopjes in de software. 3D is altijd een beetje blijven hangen in de techneutenhoek, dat zie je bijvoorbeeld goed aan 3ds Max. Begin in ieder geval rustig aan, met kleine stappen, en kies een 3D-tool die vriendelijk is voor beginners, zoals de 123D apps van Autodesk. Probeer niet gelijk een aanzienwekkend meesterwerk te verwezenlijken. Het leukste werk komt tot stand door onbezonnen te spelen als een kind. Zoals Picasso al zei: "Elk kind is een artiest. Het probleem is om die artiest te blijven wanneer je opgroeit."

PM: Wat doe je graag in je vrije tijd?

MS: Ik ben een fervent 'iPhoneographer' en die bezigheid sluit goed aan op mijn passie voor wandelen. Ik schep er plezier in om met verschillende iPhone foto-apps te experimenteren, zoals Hipstamatic en Instagram. Verder ben ik een groot liefhebber van social media. Je vindt me op o.a. Twitter (**@sevensheaven**), Facebook, Google+, LinkedIn, Tumblr en Pinterest.